

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TONNIS
MENGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2017/2018**



SKRIPSI

**Oleh:
AHSAN HAKIM FARIZA
K4613007**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JANUARI 2018**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahsan Hakim Fariza

NIM : K4613007

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TONNIS MENGGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2018

Yang membuat pernyataan



Ahsan Hakim Fariza

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TONNIS
MENGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh:
Ahsan Hakim Fariza
K4613007**

**Skripsi
Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan
Rekreasi**

**FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JANUARI 2018**

PERSETUJUAN

Nama : Ahsan Hakim Fariza
NIM : K4613007
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PERMAINAN TONNIS MENGGUNAKAN
MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Januari 2018

Pembimbing I



Dr. Rony Syaifullah, M.Pd.
NIP. 19760826 200212 1 002

Pembimbing II




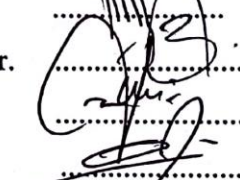
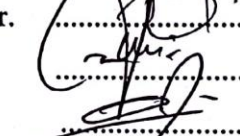
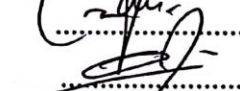
Pomo Warin Adi S.Pd, M.Or.
NIP. 19821225 200812 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Ahsan Hakim Fariza
NIM : K4613007
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TENNIS MENGGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Jumat Tanggal 26 Januari 2018 dengan hasil lulus dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. Sunardi M.Kes		15-2-2018
Sekretaris : Dr. Sri Santoso Sabarini, S.Pd, M.Or.		19-2-2018
Anggota I : Dr. Rony Syaifullah, M. Pd.		1-3-2018
Anggota II : Pomo Warih Adi, S. Pd., M. Or.		20-2-2018

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 5 Maret 2018

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret.

Prof. Dr. Jono Nurkamto, M.Pd.
NIP 1961101241987021001



Kepala Program Studi
Penjaskesrek.

Drs. Sunardi, M.Kes
NIP. 19581121 199003 1 004



ABSTRAK

Ahsan Hakim Fariza. K4613007. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TONNIS MENGGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Desember 2017.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar permainan tonnis pada siswa kelas IV SD Negeri Banyuanyar II Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Banyuanyar II Surakarta yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 21 siswa putra dan 15 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang didasarkan pada analisis kualitatif persentase.

Hasil penelitian pada tahap prasiklus hanya 12 siswa yang tuntas dengan prosentase 33,33% dan 24 siswa tidak tuntas dengan prosentase 66,67%. Pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 25 siswa (69,44%) dan 11 siswa tidak tuntas (30,56%). Dengan perolehan rata-rata afektif (72,22%), psikomotor (58,33%) dan kognitif (77,78%). Pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 28 siswa (77,78%) dan 8 siswa tidak tuntas (22,22%). Dengan perolehan rata-rata afektif (100%), psikomotor (86,11%) dan kognitif (77,78%) Berdasarkan hasil analisis dari siklus I dan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan dan sesuai target pencapaian.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa : Modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar permainan tonnis pada siswa kelas IV SD Negeri Banyuanyar II Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : Hasil Belajar, Permainan Tennis

ABSTRACT

Ahsan Hakim Fariza. K4613007. EFFORTS TO INCREASE THE RESULT OF LEARNING THE GAME OF TONNIS USING MODIFICATION OF LEARNING MEDIA IN STUDENTS OF CLASS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018.

Thesis Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University. December 2017.

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of the tonnis game in fourth grade students in SD Negeri Banyuanyar II Surakarta in academic year 2017/2018.

This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Subjects in Classroom Action Research are fourth grade students of SD Negeri Banyuanyar II Surakarta, amounting to 36 students consisting of 21 male students and 15 female students. Sources of data in this study were obtained from students, researchers and teachers as collaborators. Data collection techniques use tests and observations. Data validity using data triangulation technique. Data analysis using qualitative descriptive technique based on qualitative analysis percentage.

The results of the research on prasiklus stage are only 12 students who completed with the percentage 33.33% and 24 students not complete with the percentage of 66.67%. First cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 25 students (69.44%) and 11 students are not complete (30.56%). The acquisition of affective averages (72.22%), psychomotor (58.33%) and cognitive (77.78%). Second cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 28 students (77.78%) and 8 students is not complete (22.22%). The acquisition of affective averages (100%), psychomotor (86.11%) and cognitive (77.78%). Based on the analysis results from cycle I and cycle II showed a significant increase and according to achievement targets.

Based on the research results obtained the conclusion that: Modification of learning media can improve the learning outcomes of basic motion of the game tonnis on the fourth grade students of SD Negeri Banyuanyar II Surakarta academic year 2017/2018.

Keywords: Learning Outcomes, Game Tonnis

MOTTO

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit. Karena itu jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan menyerah untuk mencoba”

(Ali bin Abi Thalib ra.)

“Learning without thinking is useless, but thinking without learning is very dangerous”

(Ir. Soekarno)

“Keberhasilan tak bisa dihalangi jika yang kamu lakukan telah tepat”

(Habib Syech bin Abdul Qadir Assegaf)

“Kamu justru harus belajar dari yang gagal agar kamu tahu batas maju dan mundur”

(Emha Ainun Nadjib)

“Terus berusaha dan berdoa, karena kita tidak tahu usaha mana yang akan berhasil dan doa mana yang akan terkabul ”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Teriring Syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

Bapak Maryoto dan Ibu Ambar Meiyani

“Terimakasih kepada bapak ibu yang mendoakan tiada putus, yang selalu memberikan semangat moril, materil, inspirasi, motivasi dan kebahagiaan. Semoga bisa membuat kalian bangga.”

Saudaraku: Ulfi Rahmatikasari, Rizky Yuli Retnani dan M. Ismu Sanjaya

“Terimakasih senantiasa memberi bantuan dan dukungan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN TONNIS MENGGUNAKAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYUANYAR II SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
2. Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Rony Syaifulah, M. Pd. dan Pomo Warih Adi, S.Pd., M.Or selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan dalam penulisan Skripsi ini.
4. Djoko Nugroho, S.Pd, M.Or. selaku pembimbing akademik.
5. Kepala SD Negeri Banyuanyar II Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Sigit, S.Pd Selaku Guru Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Banyuanyar II Surakarta.
7. Para siswa kelas IV SD Negeri Banyuanyar II Surakarta, yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teman-teman Penjas angkatan 2013, terimakasih untuk semangat dan motivasi dan pengalaman yang tak terlupakan.
9. Sahabat-sahabat saya Kost Topo (Abdul, Aldial, Hendro, Adam, Rozy, Iswara, dan Habib) dan Kontrakan Catur Manunggal (Alan, Alfianto,

Asrul, Fajar, dan Nizar) yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini serta teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dalam penulisan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena sebuah keterbatasan. Meskipun demikian, diharapkan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pengembangan ilmu pada umumnya.

Surakarta, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGAJUAN	iii
PERSTUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pendidikan Jasmani	7
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	7
b. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	7
c. Fungsi Pendidikan Jasmani	8
2. Belajar	11
a. Hakikat Belajar.....	11
b. Ciri-Ciri dan Tujuan Belajar	12
c. Hasil Belajar	13

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
3. Permainan Tonnis.....	15
a. Hakikat Permainan Tonnis	15
b. Fasilitas dan Alat Bermain	17
c. Peraturan Bermain Tonnis.....	20
d. Teknik Dasar Bermain Tonnis	21
4. Modifikasi Pembelajaran Permainan Tonnis	26
a. Pengertian Modifikasi	26
b. Kriteria Modifikasi	27
c. Tujuan Modifikasi	27
d. Penerapan Modifikasi pada Permainan Tonnis	27
5. Media Pembelajaran	30
a. Pengertian Media Pembelajaran	30
b. Manfaat Umum Media Pembelajaran	32
c. Fungsi Media Pembelajaran	32
d. Media Pembelajaran pada Permainan Tonnis	33
B. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
1. Tempat Penelitian.....	38
2. Waktu Penelitian	38
B. Subjek Penelitian.....	39
C. Data dan Sumber Data	39
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Uji Validitas Data	41
F. Teknik Analisis Data	41
G. Indikator Kinerja Penelitian	41
H. Prosedur Penelitian	43
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Pratindakan	47
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	48

1. Siklus 1 Pertemuan 1	48
a. Perencanaan Tindakan	48
b. Pelaksanaan Tindakan	49
c. Observasi Tindakan	50
2. Siklus 1 Pertemuan 2	51
a. Perencanaan Tindakan	51
b. Pelaksanaan Tindakan	52
c. Observasi Tindakan	53
d. Refleksi Tindakan	54
3. Siklus 2 Pertemuan 1	56
a. Perencanaan Tindakan	56
b. Pelaksanaan Tindakan	56
c. Observasi Tindakan	57
4. Siklus 2 Pertemuan 2	58
a. Perencanaan Tindakan	58
b. Pelaksanaan Tindakan	59
c. Observasi Tindakan	60
d. Refleksi Tindakan	61
C. Rekapitulasi Hasil Tindakan Antar Siklus	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi	67
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lapangan Tonnis untuk Usia di atas 12 Tahun	17
Gambar 2.2 Lapangan Tonnis untuk Usia di bawah 12 Tahun.....	18
Gambar 2.3 Model Alat Pemukul (<i>Paddle</i>)	19
Gambar 2.4 Bola Tonnis	19
Gambar 2.5 Servis Tonnis.....	20
Gambar 2.6 Cara <i>Eastern</i>	22
Gambar 2.7 Cara <i>Continental</i>	22
Gambar 2.8 Sikap Siap atau Posisi Berdiri	22
Gambar 2.9 Pukulan <i>Forehand Groundstroke</i>	24
Gambar 2.10 Pukulan <i>Backhand Groundstroke</i>	24
Gambar 2.11 Pukulan Servis dan Smes	25
Gambar 2.12 Pukulan Voli <i>Forehand</i>	26
Gambar 2.13 Pukulan Voli <i>Backhand</i>	26
Gambar 2.14 Raket (<i>paddle</i>) Modifikasi	28
Gambar 2.15 Bola Tennis Bekas.....	29
Gambar 2.16 Lapangan Tonnis Modifikasi	29
Gambar 2.17 Alur Kerangka Berfikir	37
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	43
Gambar 4.1 Diagram Batang Kondisi Awal Hasil Belajar Permainan Tonnis.....	48
Gambar 4.2 Diagram Batang Data Siklus 1 Hasil Belajar Permainan Tonnis.....	55
Gambar 4.3 Diagram Batang Data Siklus 2 Hasil Belajar Permainan Tonnis.....	62
Gambar 4.4 Diagram Batang Perkembangan Hasil Belajar Siswa	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rincian Jadwal Kegiatan Penelitian	38
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data	40
Tabel 3.3 Indikator Kinerja Penelitian	42
Tabel 4.1 Deskripsi Kondisi Awal Hasil Belajar Permainan Tennis	47
Tabel 4.2 Deskripsi Data Siklus 1 Hasil Belajar Permainan Tennis	55
Tabel 4.3 Deskripsi Data Siklus 2 Hasil Belajar Permainan Tennis	62
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan Prosentase dan Jumlah Ketuntasan Siswa Data Awal, Siklus 1, Siklus 2 Permainan Tennis	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	72
2. Program Semester	73
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	74
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	91
5. Daftar Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuanyar II Surakarta	109
6. Data Prasiklus Siswa	110
7. Nilai Kognitif Siklus 1	111
8. Nilai Afektif Siklus 1	112
9. Rekapitulasi Nilai Afektif Siklus 1	120
10. Nilai Afektif Siklus 2	121
11. Rekapitulasi Nilai Afektif Siklus 2	129
12. Nilai Psikomotor Siklus 1	130
13. Rekapitulasi Nilai Psikomotor Siklus 1	138
14. Nilai Psikomotor Siklus 2	139
15. Rekapitulasi Nilai Psikomotor Siklus 2	147
16. Nilai Kognitif Siklus 2	148
17. Hasil Belajar Siklus 1	149
18. Hasil Belajar Siklus 2	150
19. Dokumentasi Penelitian	151
20. Pengajuan Judul	154
21. Validasi Proposal	155
22. Permohonan Perijinan ke Rektor	156
23. Permohonan Ijin ke Instansi Pemerintah	157
24. Permohonan Ijin Penyusunan Skripsi	158
25. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	159